ATRAS Volume 6 (1), pp. 483-499 | 15/01/ 2025 | ISSN: 2710-8759/ EISSN: 2992-1376

L'intégration de nouvelles technologies dans l'apprentissage des langues étrangères à l'école primaire : l'audiovisuel comme exemple

Bouthayna HAMMI[1]

[1] Institut Supérieure des Beaux-Arts de Tunis, Tunisie

Reçu : 12 /10 /2024 **Accepté :** 13 /12 /2024 **Publié :** 15 / 01 / 2025

Résumé

Avant l'avènement du numérique, les technologies éducatives utilisées pour dispenser les cours en classe étaient principalement basées sur l'audiovisuel. Le manque de compréhension des processus d'apprentissage liés à l'audiovisuel n'a pas remis en question l'efficacité de ces technologies dans l'enseignement des langues étrangères. Pour évaluer l'influence des nouvelles technologies sur les performances des élèves, nous avons examiné l'apprentissage du français à travers différentes méthodologies, les supports artistiques numériques favorisant la compétence communicative, ainsi que le rôle des supports audiovisuels dans l'enseignement des langues étrangères. Pour donner un fondement théorique à notre recherche, nous nous sommes appuyés sur deux domaines liés au support audiovisuel : la sémiologie et la pédagogie. Par ailleurs, nous abordons l'apprentissage de la langue française avec les nouvelles technologies. Notre recherche s'appuie sur un cadre théorique afin d'évaluer l'impact des nouvelles technologies, en particulier les supports audiovisuels, sur l'apprentissage des langues étrangères à l'école primaire. *Quels sont les avantages de l'utilisation des supports numériques audiovisuels dans une classe de français langue étrangère ? Comment pouvons-nous augmenter le niveau des élèves en utilisant l'audiovisuel ?*

Mots clés : Audiovisuel, langues étrangères, médiation artistique, nouvelle technologie , support pédagogique numérique

Abstract

Before the advent of digital technologies, the educational technologies used to deliver classroom lessons were primarily based on audiovisual methods. The lack of understanding of the learning processes related to audiovisual media did not question the effectiveness of these technologies in foreign language teaching. To assess the influence of new technologies on student performance, we examined the learning of French through various methodologies, digital artistic media that promote communicative competence, as well as the role of audiovisual materials in foreign language education. To provide a theoretical foundation for our research, we relied on two fields related to audiovisual media: semiology and pedagogy. Furthermore, we explored the learning of the French language with new technologies. Our research is based on a theoretical framework to evaluate the impact of new technologies, particularly audiovisual materials, on foreign language learning in primary schools. *What are the advantages of using digital media in French as a foreign language class? How can we increase the level of students using audiovisual?*

Keywords: Audiovisuals, artistic mediation, Digital educational support, foreign languages, new technology

Email : Bouthayna_guizani@yahoo.fr

Atras Journal/ 2025, published by the University of Saida, Dr. Moulay Tahar, Algeria
This is an Open Access Article under The CCBY License (http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

Introduction

Au fil des années, les progrès des nouvelles technologies, de l'audiovisuel et des technologies de l'information et de la communication ont profondément influencé les méthodes d'enseignement à tous les niveaux. D'après Cheng et Tsai, « l'utilisation des technologies audiovisuelles dans l'apprentissage des langues offre un contexte riche et immersif qui permet de développer non seulement des compétences linguistiques mais aussi interculturelles chez les élèves » (Cheng & Tsai, 2020, pp. 125-140).

L'intégration des nouvelles technologies dans l'apprentissage des langues étrangères à l'école primaire est une tendance en pleine croissance, motivée par la nécessité d'adapter les méthodes éducatives aux besoins des apprenants du 21e siècle. Parmi ces technologies, l'audiovisuel émerge comme un outil particulièrement puissant pour améliorer l'apprentissage des langues. Voici quelques éléments clés pour comprendre cette intégration

Les médias visuels, qui inclut des supports comme des vidéos, des films d'animation, des enregistrements audio et des présentations multimédias, offre une expérience immersive et engageante. Les enfants apprennent mieux lorsqu'ils sont exposés à des contenus authentiques et interactifs, ce qui permet de contextualiser les apprentissages linguistiques et de rendre les leçons plus concrètes et pertinentes.

Cet outil numérique permet aux enfants de partager leur expérience personnelle émotionnelle et affective, ainsi que leur perception de soi-même et des autres. Au cours de l'atelier utilisant ces supports digitaux, les enfants échangent leurs créations avec les autres participants, ce qui permet d'explorer l'art numérique ainsi que celui de l'autre. Afin d'y parvenir, il est essentiel que l'atelier audiovisuel soit équipé de tout le matériel nécessaire et dispose d'un accompagnement pédagogique approprié.

Mayer (2014) affirme que « les environnements numériques, en particulier ceux qui utilisent des ressources audiovisuelles, créent des opportunités d'immersion linguistique et facilitent l'acquisition de compétences auditives et visuelles simultanément » (p. 45), cela nous pousse à explorer les meilleures approches d'apprentissage afin de stimuler et de stimuler l'enfant dans l'acquisition de connaissances. Tous les moyens qui l'encouragent à s'informer et à mieux comprendre les données sont légitimes. C'est dans cette perspective que se situe notre recherche qui vise à exposer les actions à entreprendre pour offrir aux enseignants un nouvel outil pédagogique audiovisuel qui s'ajoute à la diversité des moyens didactiques dont ils disposent déjà, afin de garantir un enseignement cohérent et viable comme le déclarent Borras et Lafayette « l'audiovisuel dans l'apprentissage des langues étrangères ne se limite pas à la langue, il permet également une immersion dans la culture cible, aidant les apprenants à développer une compréhension interculturelle essentielle à la maîtrise linguistique » (Borras & Lafayette,1994, pp. 61-75).

L'objectif de notre recherche est de souligner l'efficacité de l'audiovisuel dans l'enseignement de la langue française en tant que langue étrangère en salle de classe. Nous étudions la relation entre le cinéma et l'enseignement du français en classe, ainsi que l'usage des outils spécifiques à cette activité. L'analyse de ces supports met en évidence leur importance dans l'apprentissage du français.

Notre article présente l'intégration des technologies visuelles et sonores dans l'enseignement de la langue française dans les écoles primaires. Nous examinons les différentes manières de médier artistiquement en classe d'une langue étrangère et l'emploi des arts numériques dans l'enseignement des sciences et techniques de l'art dans les écoles primaires. Nous utilisons les concepts de modèle de Paivio comme base, tels que « l'audiovisuel offre un support essentiel aux apprenants visuels et auditifs, en leur permettant de traiter l'information de manière plus efficace que dans les environnements traditionnels d'apprentissage basés sur du texte » (Paivio, 2007, p. 13).

Les différentes dimensions de l'image sont également proposées : "l'iconique et le plastique" ainsi que la dimension sonore. Il est également question de l'utilisation de l'image animée comme outil pédagogique numérique, de son lien avec la méthodologie audiovisuelle, des bénéfices de l'apprentissage audiovisuel et des rôles de l'image numérique dans le cours de français en classe.

1. Les différentes formes des médiations artistiques en classe d'une langue étrangère

D'après Deasy, « l'engagement avec les arts, y compris le cinéma et les médias numériques, stimule non seulement la créativité mais améliore également les compétences critiques et analytiques des enfants » (Johnson et al., 2005, pp.3-15). Nous pouvons donc dire que le rôle essentiel du divertissement dans la vie de l'enfant est de se divertir à travers le monde de l'audiovisuel et du cinéma, les arts numériques et plastiques, le sport et les jeux, ce qui est indispensable pour sa scolarité. Cela aide les enfants à développer leur intelligence et surtout les stimule davantage, ce qui a certainement un effet bénéfique sur leur développement, leurs relations sociales et leur scolarité.

Les enfants bénéficient, d'une part, d'une certaine autonomie grâce au cadre scolaire et, d'autre part, d'une intégration sociale grâce aux clubs qui proposent des activités en groupe, et ça comme l'explique Pellegrini et Bjorklund, « les activités récréatives, qu'elles soient artistiques, sportives ou ludiques, sont cruciales pour le développement des compétences sociales chez les enfants, car elles leur enseignent la coopération et la gestion des émotions» (Pellegrini & Bjorklund, 2004, pp.145-167).

Tous les types d'art sont avantageux pour le développement de l'enfant. Chacune de ces catégories permet à l'enfant de travailler et de mettre en œuvre des compétences diverses.

« *Classification des arts* » selon Daisy et Finn par (Pellegrini & Bjorklund, 2004, pp.145-167):

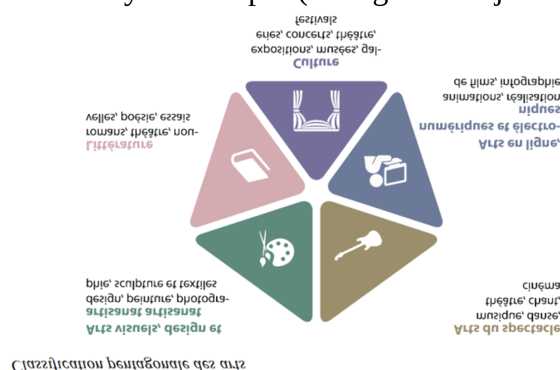


Figure 1. Classification des arts (Fancourt & Finn, 2019)

Chaque art (arts visuels, design et artisanat, arts du spectacle, art en ligne et numérique, culture et littérature) est caractérisé par ses formes particulières qui reposent sur différents médias, comme le montre (la figure n°1).

Selon Eisner (2002), « les jeux et les arts ne sont pas seulement des sources de divertissement, mais des outils puissants pour l'éducation qui favorisent l'engagement, l'imagination et l'apprentissage actif » (p. 64). Ainsi, l'art est un facteur clé de la réussite de l'apprentissage, car il enrichit la compréhension des élèves en tant qu'individus ou au sein de leur groupe local ou international. Les apprenants peuvent faire appel à leur esprit et à leur créativité grâce à l'utilisation d'un moyen artistique, ce qui encourage la croyance personnelle et non linéaire, et facilite la compréhension et la connaissance aux sens. L'acquisition d'une culture artistique suppose d'être ouvert aux nouvelles idées, aux opinions et aux accords, d'avoir un esprit curieux et risqué, indispensable à un apprentissage autonome. L'art dans

l'enseignement permet d'atteindre un équilibre dans les études en offrant aux étudiants diverses méthodes d'apprentissage et en approfondissant leurs connaissances de leur propre culture.

Hsin, Li et Tsai déclarent que « les enfants apprennent mieux lorsqu'ils sont engagés dans des activités qui leur sont plaisantes et qui captent leur attention, comme les médias audiovisuels, qui peuvent enrichir leur expérience éducative » (Hsin et al., 2014, p.46).

D'après cette déclaration, nous pouvons dire qu'il est essentiel que les élèves s'investissent dans un apprentissage approfondi et participent activement afin d'acquérir les connaissances, les compétences et la compréhension requises dans les activités artistiques. L'apprentissage par le biais de l'art va au-delà de la simple présentation ou de la création d'une œuvre d'art. L'acquisition des connaissances par le biais des arts nécessite aussi la motivation et la réflexion, l'étude des cultures et la recherche de significations et de sens. L'apprentissage par les médiations artistiques a pour objectif principal de développer la perception artistique, la création, la compréhension culturelle et la perception esthétique.

D'après Eisner, « les jeux et les arts ne sont pas seulement des sources de divertissement, mais des outils puissants pour l'éducation qui favorisent l'engagement, l'imagination et l'apprentissage actif » (Eisner, 2002, pp.21-40). Ainsi, le point de vue artistique implique de voir l'information sensorielle à travers des éléments propres aux arts. Les formes verbales et non verbales de l'art sont constituées de mots, d'images et de sons. Pour développer une culture artistique, la conscience sensorielle que nous avons de notre environnement et la maîtrise des langages artistiques sont indispensables. Le processus de création implique la transmission des imaginations, des émotions et des suppositions à travers différentes formes de médiation artistique.

D'après Koestler, « la créativité véritable débute souvent là où s'arrête le langage » (Koestler, 1964, p.32). Dans le processus d'apprentissage, l'emploi des médiations artistiques favorise la polyvalence des apprenants et leur permet de mieux s'exprimer à travers diverses formes. Une linguistique adaptée à une composition artistique, à un tableau ou à une pièce de théâtre n'est pas possible. Parfois, les arts sont indispensables pour s'exprimer. « Quand les paroles ne sont plus adéquates, quand notre passion dépasse ce que nous pouvons normalement exprimer par nos moyens quotidiens, nous sollicitons les arts » (Sidlin, 1996, p.8). A propos de l'éducation par les arts, Djaziri (2014) écrit :

> L'éducation aux arts et par les arts vise le développement de toutes les capacités intellectuelles et émotives des élèves : la perception et l'autoperception, l'observation, la sensibilité, la spontanéité, la curiosité, l'autonomie et l'autoestime, l'expression de soi, l'originalité, l'intuition ou la volonté. Dans cette perspective, le travail est basé sur des activités qui font appel à la sensorialité, au mouvement, à la pensée en image, à la métaphore, à l'imagination, à l'initiative personnelle, à l'humour, etc. (p.75)

La médiation artistique permet à la personne de se faire connaître, de s'ouvrir et de partager des idées au sein de la communauté pour favoriser une meilleure cohabitation. « Les enfants l'emploient afin de mieux partager leur vie. En ce qui concerne leur bien-être psychologique, cela contribue à leur développement de l'autonomie, à l'expression de leurs préférences et à l'affirmation lors de leurs accomplissements, tels que la confiance en eux-mêmes, etc…» (Djaziri, 2014, p.88). La médiation artistique a donc pour but d'augmenter l'estime de soi, la confiance en soi et de valoriser sa personnalité. Elle encourage aussi et valorise l'initiative et l'autonomie.

Selon Malaguzzi « l'intervention artistique, qu'il s'agisse des arts visuels, de la musique ou du théâtre, permet de réaliser des objectifs concrets tels que l'éveil de la sensibilité, le

développement de la créativité et l'amélioration de la confiance en soi. L'enseignement des techniques artistiques rapproche les élèves de la réalité matérielle de l'œuvre, leur permettant de jouer avec la matière et d'exprimer leur individualité » *(*Malaguzzi, 1998, pp.120-135). Concrètement, l'intervention artistique par le biais des arts visuels, vise à réaliser des objectifs concrets. Elle incarne une implication bien plus profonde que la simple lecture d'un texte dans le but de trouver une solution. En outre, des expériences d'apprentissage enrichies par les arts démontrent que les attitudes des enfants s'améliorent considérablement entre elles. De cette façon, la rencontre avec l'art n'a pas de conséquences immédiates, mais elle vise à stimuler l'imagination, à développer la sensibilité et à stimuler la pensée critique des enfants.

L'intégration des nouvelles technologies dans l'apprentissage d'une langue étrangère

Selon Weinmann, « les technologies audiovisuelles permettent aux apprenants de langue française d'être exposés à un environnement linguistique authentique. Cela renforce leur capacité à comprendre des locuteurs natifs et à s'exprimer avec plus d'aisance » (Weinmann, 2015, pp.47-59). Ainsi, les enfants sont aujourd'hui fascinés par toutes les avancées technologiques (Youtube, IA, Audiovisuel, cinéma...), ils passent une grande partie de leur temps devant les écrans.

Tout d'abord, nous pouvons parler du numérique dans son sens général, et non d'une nouvelle technologie particulière. Il s'agit d'éviter une approche trop fragmentée. Ce terme a le mérite de tenir compte des outils, des médias et des contenus en ligne. Nous pouvons donc s'interroger sur la signification du mot « numérique » pour les enseignants que nous interrogeons, compte tenu de la variété des appareils numériques (télévision, ordinateur, vidéoprojecteur, tablette ou autre) comme il la présente Ghosn « les films et vidéos en français, en particulier ceux présentant des dialogues de la vie quotidienne, sont des ressources puissantes pour favoriser l'apprentissage naturel du français chez les apprenants étrangers. Ils permettent de saisir les nuances culturelles tout en enrichissant le vocabulaire et la prononciation » (Ghosn, 2017, pp.288-302).

Le domaine de la pédagogie regroupe diverses approches qui visent à assurer une adaptation mutuelle entre un contenu de formation et les personnes à former, afin de maximiser les possibilités d'action de l'étudiant. En ce qui concerne l'enseignement des langues étrangères, il est intéressant de constater que, dans la catégorie des aides visuelles, l'image numérique apparaît toujours, bien que sa forme varie au fil des siècles. Notre objectif est de souligner la corrélation entre la pédagogie et les nouvelles technologies.

Dans l'approche des nouvelles technologies telles que l'audiovisuel, les « énoncés seront exposés lors de dialogues en situation visant à susciter chez les élèves, grâce à leur identification avec les personnages mis en scène, un besoin de communication » (Girard, 1980 p.18). Cette intention initiale qui est à la base du modèle pédagogique traditionnel imposé par les autres, c'est l'articulation en phase, est suscitée par L'identification. L'élève ne peut entrer dans une phase de communication autonome qu'après avoir assimilé, répété, imité et assimilé le modèle que nous lui proposons, selon le schéma traditionnel de la leçon numérique.

Selon Roux et Boutet, « les apprenants de français langue étrangère ont montré une nette amélioration dans leurs compétences orales grâce à l'utilisation de vidéos interactives, car elles permettent de pratiquer la langue dans un cadre contextuel et authentique » (Roux & Boutet, 2016, pp.33-45). Donc, dans le domaine de la psychologie de l'enfant, des méthodes pédagogiques sont élaborées pour encourager le contrôle cognitif. Sur le plan éducatif, les vidéos d'action ont une influence positive et démontrée sur l'attention et la souplesse visuelle

des enfants, ce qui en fait un outil performant. En général, il serait possible d'utiliser les écrans de manière positive afin de favoriser, de façon ludique et éducative, les capacités d'attention sélective et de contrôle cognitif du cerveau.

L'apprentissage des langues étrangères, à partir de la méthode démonstrative, développe ses pratiques d'apprentissage en se référant à la norme de rapprochement avec l'échange spontané. Si cet accès à la production écrite est réel, il en est de même pour l'apprentissage de l'oral, car les activités en classe ne permettent pas d'écouter spontanément. En effet, la division et la répétition des paroles ne tiennent pas compte de la courte durée de la communication orale authentique. Ce contexte amène à rechercher des approches pédagogiques qui pourraient prendre en compte cette spécificité de l'oral pour améliorer la réactivité rapide à l'écoute chez les élèves. Selon Ducrot,

> il n'est plus nécessaire de prouver que les images sont présentes dans notre quotidien et, contrairement à une opinion très répandue, regarder et comprendre le sens de ce que l'on voit n'est ni naturel, ni évident pour les apprenants en langue : l'image n'est jamais immédiatement perceptible, elle doit être analysée. Il est crucial d'assister les étudiants étrangers dans leur "déchiffrage", leur compréhension, leur compréhension. De plus, l'image met en évidence plus clairement les dimensions culturelles d'une société. (Ducrot, 2005, pp.1-6)

« La vidéo permet de provoquer des réactions chez l'apprenant. Ils se concentreront sur un support encore relativement peu utilisé, mais beaucoup plus séduisant » (Vianin, 2006, p.13). Quant à la place de la vidéo dans le processus d'apprentissage, on peut en déduire qu'elle est l'un des outils numériques les plus préconisés pour aider à la compréhension et à l'interprétation des images, des audios et des conditions culturelles qui requièrent des fichiers authentiques ou semi-authentiques. Aujourd'hui, la compétition est intense pour les enseignants! Le domaine de la motivation est désormais dominé par la publicité, la télévision, le cinéma et les médias en général.

Pour beaucoup d'enseignants, l'utilisation de nouvelles technologies telles que

> l'audiovisuel est primordiale pour l'apprentissage d'une langue étrangère. Selon Blanc, l'image connaît généralement un grand succès auprès des enfants. En tant que support pédagogique pour l'enseignement/apprentissage de la langue et de la culture étrangère, la vidéo permet d'accéder à la langue à la fois sur le plan sonore (compréhension orale : dialogues et oralisation des dialogues) et visuel (compréhension des situations de communication et compréhension écrite par la présence de mots écrits dans les sous-titres s'ils sont présents). Le seul moyen qui semble capable de rendre compte de situations authentiques tout en restant accessible (du point de vue du sens) à de jeunes apprenants est l'audiovisuel. En effet, il est presque impossible de réaliser un travail similaire (avec une grande intégration d'éléments culturels) à partir de supports papier lorsque les apprenants n'ont pas encore une maîtrise suffisante de la langue qu'ils apprennent. (Blanc, 2003, p.156)

Les élèves sont aujourd'hui toujours connectés aux nouvelles technologies (comme par exemple les sites web et les médias), ils ne peuvent plus se détacher de ce réseau de communication dense. En réalité, les enseignants utilisent la nouvelle technologie en classe afin d'attirer leur attention. Les vidéos jouent un rôle essentiel dans l'apprentissage en permettant une intégration flexible et simple de la nouvelle technologie numérique en classe. Cela ne veut pas dire que notre classe est involontairement placée en position de pilote. Il est observé que

certains enseignants hésitent à utiliser la vidéo car ils ne savent pas comment l'intégrer de manière efficace à leur leçon ou qu'ils ont peur de choisir une vidéo qui ne correspond pas à l'idée abordée. Leurs craintes peuvent être surmontées lorsque l'enseignant sait comment planifier et dispenser un cours bénéfique grâce aux nouvelles technologies.

D'après Morel, « les supports audiovisuels, tels que les documentaires et les émissions de télévision, sont indispensables pour enseigner les aspects plus subtils de la langue française, tels que les expressions idiomatiques et les variations régionales » (Morel, 2014, pp. 24-31). Cette nouvelle technologie, peut être utilisée comme un moyen supplémentaire pour réviser ce qu'ils étudient ou approfondir leurs connaissances sur un sujet. Il convient également de mettre en évidence l'emploi de cette technologie, en particulier dans l'apprentissage de la langue française à l'université de Tunisie et à l'échelle internationale. Toutefois, pour diminuer les interrogations sur l'usage de l'audiovisuel par les enseignants et montrer l'importance de l'incorporation de cette technologie pédagogique dans l'enseignement de la langue française en classe, nous nous intéressons à cette question.

L'utilisation de l'audiovisuel favorise-t-elle l'apprentissage du français et permet-elle d'engager leurs mémoires d'exploration de données lexicales plutôt que d'écrire ?

L'exploitation des sciences et techniques de l'art par les nouvelles technologies à l'école primaire

Selon Bailly, « dans une approche communicative, la méthode de communication est liée à une représentation d'apprentissage qui repose sur la notion et le contexte de l'exposé » (Morel, 2014, pp. 24-31). Nous nous focalisons dans cette approche sur la structure des langues et non sur le contexte. La langue commence donc par sa structure, et non par sa création structurée. D'après ce constat, l'esprit créatif de l'approche communicative comme l'a réparti Herry-Benit se présente sous trois aspects. « La première implique l'emploi de textes et d'activités en cadre comme moyens d'apprentissage en classe, la seconde met l'accent sur l'élève et la troisième met l'accent sur la perception conservée du concept d'inexactitude » (Herry-Benit, 2010, p.6).

Tout d'abord, il peut s'agir de l'audiovisuel dans son sens général et non d'une nouvelle technologie particulière, afin d'éviter une approche trop fragmentée. Ce terme a l'avantage de considérer les nouvelles technologies (médias et contenus audiovisuels). Ainsi, compte tenu de la variété des moyens audiovisuels (Internet, ordinateur, applications, vidéoprojecteur, tablette, etc.), il est intéressant de se demander ce que signifie le terme « audiovisuel » pour les enseignants que nous sollicitons. Selon Gubérina,

> la méthode structuro-globale audiovisuelle repose sur la fonction de communication du langage qui est essentielle. C'est la raison pour laquelle la parole en situation est la fondation de l'enseignement selon la méthode SGAV. La maîtrise de la parole en tant que moyen de communication est nécessaire pour l'élève. La méthode SGAV consiste donc à créer une classe où nous nous efforçons de recréer le cadre de la conversation. (Guberina, 1974, p.53)

Ainsi, le domaine de la pédagogie regroupe diverses méthodes qui visent à assurer une adaptation mutuelle entre un contenu de formation et les personnes à former, afin de maximiser les capacités d'action de l'enfant. En ce qui concerne l'enseignement des langues étrangères, il est intéressant de constater que, dans la catégorie des nouvelles technologies telles que les

supports visuels, l'image est toujours présente, même si sa forme varie au fil du temps. Notre objectif sera de mettre en évidence le lien entre la pédagogie et l'audiovisuel.

Dans le cadre de la méthode audiovisuelle, « les énoncés sont exposés à travers des dialogues en situation visant à susciter chez les élèves, grâce à leur identification avec les personnages créés, un besoin de communication » (Girard, 1972, p.12). Selon Guberina, « l'identification s'appuie d'abord sur une approche pédagogique traditionnelle imposée par les auteurs » (Guberina, 1971, p.23). La leçon audiovisuelle traditionnelle suppose que l'élève ne peut entrer dans une phase de communication autonome qu'après avoir assimilé, répété, imité et assimilé le modèle qui lui est présenté.

Le rôle spécifique des nouvelles technologies dans l'apprentissage est expliqué par le fait que l'audiovisuel est un moyen de communication entre la langue maternelle et la langue à apprendre. Sa capacité à désigner ce qu'elle représente facilite la compréhension et l'assimilation de la langue seconde pour les élèves.

Le support audiovisuel comme outil d'apprentissage de la langue française

A la lumière qu'il a dit Cadet, « l'utilisation de chansons et comptines audiovisuelles pour les jeunes apprenants de FLE permet de développer à la fois des compétences auditives et orales tout en rendant l'apprentissage ludique et attractif » (Cadet, 2018, pp.75-83). Nous pouvons identifier trois activités pédagogiques dans le support audiovisuel : elles sont d'ordre illustratif, déclencheur et moteur. La fonction illustrative a pour but, selon Compte, « de mettre en lumière ce que l'enseignant ne peut dire pendant la séance, notamment les attitudes et les mouvements qui ont un sens réel dans un contexte donné » (Compte, 1993, p.56). Ainsi, il vaut mieux éviter les interprétations vocales qui pourraient détourner l'attention de l'élève, en prenant l'exemple socioculturel que le graphique animé éclaircit, pour atteindre un niveau de difficulté magistral. En outre, il est crucial de faciliter la mémorisation des éléments linguistiques par l'étudiant.

Quant à la fonction de déclenchement, celle-ci prend en compte un support audiovisuel afin de satisfaire aux exigences d'application et de traitement. Le support suscite notre intérêt et nous pousse à l'analyser pour une meilleure compréhension et une meilleure circulation des informations. L'image met en évidence cette fonction et la technologie nouvelle assume son rôle crucial en tant qu'outil de signification pour un apprenant, donc *«* l'audiovisuel permet aux apprenants de langues de vivre des expériences multimodales qui facilitent l'acquisition des compétences linguistiques, grâce à une exposition simultanée à des stimuli visuels et auditifs » (Cheng & Tsai, 2020, pp.125-140).

La fonction motrice suggère l'utilisation du texte comme principe d'un projet dans le contexte. Cette fonction est associée à la fonction de facilitation psychique, qui est une opération plus large et plus complexe que la simple représentation graphique, comme la présente Brett *«* les supports audiovisuels offrent un contexte authentique pour l'apprentissage des langues étrangères, permettant aux apprenants de s'immerger dans la langue cible et d'améliorer leur compréhension auditive » *(*Brett, 1995, pp.77-85). Par exemple, la publicité sélectionne et favorise la mise en place d'autres applications en incitant les étudiants.

Selon Ghosn, *«* les supports audiovisuels, en combinant images et sons, offrent un cadre d'apprentissage dynamique qui facilite la compréhension et la mémorisation des structures linguistiques » (Ghosn, 2017, pp.288-302). En classe donc, l'utilisation du support audiovisuel suscite l'intérêt des élèves et renforce leur motivation. Ainsi, cette nouvelle technologie permet

aux élèves d'acquérir une meilleure maîtrise du dessin ou de la copie d'une image. La mise en place de différents groupes permet d'apporter une assistance aux étudiants qui font face à des obstacles lors du cours. En outre, le support audiovisuel facilite l'apprentissage, car il peut avoir un impact sur les différentes étapes de l'apprentissage d'une langue. Le découpage de la vidéo facilite la compréhension, à l'instar des pauses. La possibilité de revenir en arrière permet d'approfondir la vision, de revenir sur les connaissances manquantes et de le faire tout au long de la vidéo.

D'après Roux et Betet, « l'utilisation des ressources audiovisuelles dans l'enseignement des langues étrangères permet de renforcer les compétences d'écoute et de parler, rendant l'apprentissage plus interactif et engageant » (Roux & Boutet, 2016, pp. 33-45). Les nouvelles technologies audiovisuelles donc, dans l'apprentissage du français langue étrangère encouragent l'apprenant à regarder, évaluer, analyser et enfin porter un jugement sur ce qu'il voit. Ce type d'apprentissage lui permet en effet d'apprendre à interpréter des représentations, des enregistrements sonores, des contextes culturels, en se basant sur des supports authentiques.

Suivant Medina, « les comptines et chansons sont des outils très efficaces pour l'apprentissage des langues chez les jeunes enfants, car elles favorisent l'acquisition d'éléments linguistiques et phonétiques dans un contexte ludique » (Medina, 2002, pp.14-19). Par conséquent, il est possible de conclure que les supports audiovisuels encouragent l'imagination de l'élève, le pousse à découvrir, à formuler des hypothèses et à formuler des récapitulations, ce qui lui permet de créer, d'exprimer de nouveau, de récapituler et d'assembler, en lui permettant de développer sa connaissance, notamment en utilisant une ressource telle que la vidéo.

Gee déclare que « les jeux éducatifs utilisant des supports audiovisuels permettent aux enfants de s'immerger dans un environnement d'apprentissage interactif, ce qui améliore la rétention des informations et l'engagement des jeunes apprenants » (Gee, 2007, p.23). En outre, l'utilisation de l'audiovisuel offre aux élèves la possibilité d'acquérir des connaissances et des compétences telles que la mise en pratique de leur esprit critique en étudiant divers messages, supports, sources et publics cibles, en choisissant les activités de l'image telles que la représentation, l'analyse et la justification, tout en faisant un classement chronologique des informations.

Suivant Morel, « les médias audiovisuels sont des outils puissants qui enrichissent l'expérience d'apprentissage et motivent les apprenants en les exposant à un français authentique et contextuel » (Morel, 2014, pp.24-31). En outre, cette nouvelle technologie de communication offre aux élèves la possibilité de consulter des messages et des fichiers en comprenant le modèle de support et sa source, en racontant ce qui est observé et écouté à l'aide d'un lexique, en enregistrant les différents éléments et en précisant la série d'informations ou d'actions. Ses buts incluent aussi la possibilité de transmettre des échanges écrits et verbaux pour transmettre les émotions produites par ce qui est vu et entendu dans le support audiovisuel. De plus, il convient de récapituler ce qui est vu et entendu dans cette nouvelle technologie, ainsi que de commenter et de légitimer ce qui est vu et entendu dans ce support. Il permet de penser à la fois à l'oral et à l'écrit, et de rassembler son esprit à l'écrit et à l'oral. Enfin, « stimuler la créativité en utilisant des moyens audiovisuels en imaginant les conséquences d'une activité particulière ou d'un déroulement, et en présentant ce qui est observé dans des environnements imaginaires » (Lancien, 1986, p.44).

La puissance et la performance des nouvelles technologies audiovisuelles dans l'apprentissage de la langue française

En plus de sa capacité à s'ajuster aux expériences d'apprentissage du monde populaire, le support audiovisuel joue un rôle essentiel sur le plan cognitif en activant les sens et la mémoire de l'apprenant.

Les enseignants et les chercheurs mettent en évidence l'importance de cette technologie nouvelle dans l'enregistrement de la mémoire, ce qui prouve sa pertinence pour l'apprentissage et la collecte des connaissances. D'après Legros et Crinon, « tous les résultats obtenus suggèrent que la présentation simultanée du texte et de l'image facilite la création de la cohérence de la présentation verbale et donc de sa facilité de mémorisation » (Legros, 2002, p.44).

En outre, l'incorporation d'une nouvelle technologie audiovisuelle permet d'augmenter substantiellement la capacité d'apprentissage par rapport à un cours magistral.

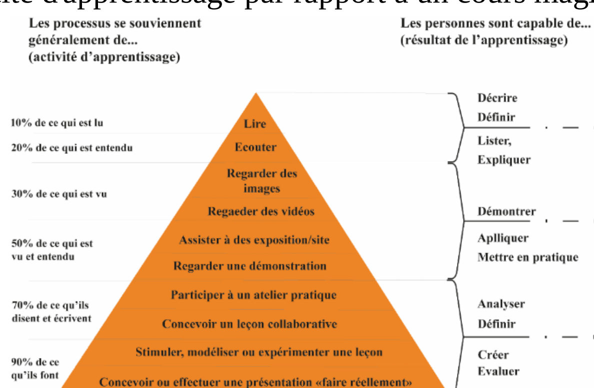


Figure 8. Adaptation du cône d'apprentissage inspiré d'Edgar Dale (1946. p. 49)

D'après Moss, « la présence d'un support numérique audiovisuel peut encourager l'engagement de l'élève dans son processus d'apprentissage, le rendant moins passive que lors des cours avec un support numérique » (Moss, 1983, p.43). Il ne pratique plus l'écoute et l'assimilation des concepts, mais une approche réflexive. Grâce à l'incorporation des nouvelles technologies, il est possible d'enseigner un savoir innovant.

L'audiovisuel est clairement un avantage dans l'apprentissage de la langue française. Toutefois, la création de vidéos pédagogiques peut engendrer des difficultés de mise en œuvre et entraver l'apprentissage si certaines conditions ne sont pas respectées.

Un trop grand nombre d'images numériques entraîne la confusion des genres. Les confusions entre le support, la source, la méthode utilisée, le message ou la représentation officielle d'une image sont souvent observées. Il n'est pas facile de comprendre qu'un mot, comme la vidéo, puisse représenter des réalités très différentes. Nous remarquerons que, par un glissement sémantique remarquable, nous avons tendance à oublier les arts plastiques dans le cadre de l'éducation par les nouvelles technologies.

En outre, comme ils disent Zhao et Lai (2020) « les médias audiovisuels, lorsqu'ils sont utilisés de manière appropriée, peuvent stimuler le développement cognitif des jeunes enfants, en leur offrant des expériences d'apprentissage riches et engageantes » (pp.55-64). Donc, les écrans et les outils numériques peuvent être utilisés de 2 à 6 ans, notamment pendant la période de l'école maternelle. Les méthodes pédagogiques positives peuvent favoriser et améliorer les aptitudes en matière d'attention visuelle sélective, de dénombrement, de catégorisation, etc. L'utilisation d'un logiciel d'apprentissage des relations entre les lettres et les sons est très

efficace pour préparer l'élève à la lecture. De plus, Brem montre son efficacité et son impact sur « le cerveau des enfants dès l'école maternelle, en utilisant l'imagerie cérébrale pour mesurer l'effet neuro-éducatif » (Brem, 2010, p.107).

La formation en image numérique comprend l'enseignement des images mécaniques, de la photo au numérique. Ce premier reste à l'extrême du cercle, notamment par sa possibilité de numérisation. Ainsi que selon Collins aussi, « l'exposition à des ressources audiovisuelles à un jeune âge favorise l'acquisition d'une langue seconde, notamment en améliorant la compréhension orale et l'acquisition de nouveaux mots » (Collins, 2005, pp.471-485). Cependant, nous pouvons distinguer trois grands foyers des ressources audiovisuels : le cinéma, la télévision et l'ordinateur. Le mot grand types d'écrans est plus adéquat que « types d'images», et il est clair que cette distinction reste insatisfaisante, car elle tient plus compte des techniques de diffusion que de la nature et de la spécificité des images elles-mêmes. Considérons l'image vidéo et télévisuelle, car il n'est pas vraiment exact de les ranger dans la même catégorie ; les nouvelles technologies agissant comme un élément perturbateur en raison de leur forte connexion avec l'art plastique... Néanmoins, « les images de cinéma ne sont pas des images télévisuelles ou vidéo, tandis que les images numériques diffèrent des deux premières » (Peuch, 2001, p.8). Notons que, bien que cela s'agisse de l'éducation aux nouvelles technologies, les trois grands foyers que nous avons évoqués sont à la fois visuels et sonores, la photographie est bien un élément intrusif. Si ce mot ne comprenait pas le cinéma et le multimédia, nous pourrions alors parler de l'éducation à l'audiovisuel nouvelle technologie pour ne faire référence qu'au deuxième foyer dans l'usage habituel.

Selon Anderson et Pempek « les supports audiovisuels captivent l'attention des enfants et favorisent leur motivation à apprendre, rendant l'expérience éducative plus dynamique et agréable » (Anderson & Pempek, 2005, pp.505-522).

Aujourd'hui ainsi, l'élève fait face directement à la nouvelle technologie. Il bénéficie d'un soutien considérable de diverses imaginations qui maintiennent l'intérêt. Il est important de noter que le terme d'interactivité est inévitablement lié à la technologie nouvelle. C'est en faveur des nouvelles façons que cette notion s'est substituée pour devenir un concept en constante évolution, avec des caractéristiques variées, notamment dans le cursus scolaire, mais aussi dans d'autres domaines (Dugand, 2000). Dans un environnement technologique, nous nous engageons dans des interactions fréquentes entre les élèves et les dispositifs par le biais d'un mécanisme de réaction. En tant qu'enseignante au sein d'un département audiovisuel impacté par les nouvelles technologies, cela favorise l'adoption de formes de communication contemporaines. Le support numérique audiovisuel interactif encourage pleinement le développement du comportement de l'individu, notamment de l'élève de l'école primaire.

En ce qui concerne le développement technologique, suivant Ferguson, « les enfants exposés à des contenus audiovisuels de qualité sont mieux équipés pour développer des compétences de pensée critique, car ils apprennent à analyser et à interpréter l'information présentée » (Ferguson, 2015, pp.646-666). L'apprenant découvre une vérité différente qui le pousse à prendre une autre position, à échanger pour progresser et évoluer au fil du temps. Il ne veut pas ignorer l'existence de ces inventions et par là, il manifeste son envie de faire librement naître son enthousiasme pour apprendre en s'adaptant facilement aux différentes transformations. Les élèves changent d'attitude dans leur vie quotidienne, ce qui retarde les responsables à prendre des décisions sérieuses en matière d'apprentissage, comme l'encouragement de l'utilisation du support audiovisuel comme nouvelle technologie.

Conclusion

L'audiovisuel représente un outil pédagogique essentiel dans l'enseignement des langues étrangères, particulièrement dans l'enseignement du français comme langue étrangère. À travers notre étude, nous avons constaté que les supports audiovisuels, notamment les vidéos, les films d'animation et les enregistrements audio, jouent un rôle clé dans l'engagement des élèves. Ils captent leur attention, facilitent la compréhension des contenus linguistiques, et permettent une immersion dans des situations réelles de communication, ce qui renforce leur compétence linguistique et interculturelle.

Les résultats de notre recherche montrent que l'utilisation de ces outils audiovisuels permet non seulement de développer des compétences linguistiques, mais aussi d'enrichir les interactions sociales entre les élèves et leur capacité à s'exprimer oralement. L'un des résultats majeurs observés est que les élèves, lorsqu'ils sont exposés à des contenus authentiques via l'audiovisuel, montrent un meilleur intérêt pour l'apprentissage de la langue, et une amélioration notable de leur motivation et de leur confiance en soi. En effet, l'élément visuel et sonore du contenu renforce la mémorisation et permet aux élèves d'établir des connexions plus profondes avec la langue.

En outre, il a été observé que l'utilisation de ces outils numériques, lorsque combinée à des activités interactives, génère des environnements d'apprentissage plus dynamiques et favorise une plus grande participation des élèves. Les activités telles que la production de vidéos ou l'analyse de films permettent aux enfants de s'engager activement et de développer des compétences non seulement linguistiques mais aussi créatives.

Selon Cheng et Tsai, « l'intégration des supports audiovisuels dans l'enseignement du français permet non seulement d'apprendre la langue, mais aussi de découvrir la culture francophone, ce qui est essentiel pour une maîtrise complète » (Cheng & Tsai, 2020, pp.125-140). L'utilisation de l'audiovisuel, de ce fait, se révèle être une solution efficace et appréciée dans l'enseignement du français langue étrangère, en facilitant la collaboration entre enseignants et élèves et en développant la capacité des apprenants à s'exprimer.

Brett ajoute que, « l'audiovisuel, en particulier les films et les vidéos, peut rendre l'apprentissage des langues plus engageant et authentique en présentant des situations de communication réelles » (Brett, 1995, pp.77-85.) Cela permet aux élèves de se déconnecter de leur quotidien tout en explorant des formes de médias variées. Nous avons l'intention de présenter des prototypes de ces supports pédagogiques, notamment la télévision et le cinéma, deux principaux médias audiovisuels. Comme le soulignent Schwartz et Beichner, « les médias numériques, lorsqu'ils sont intégrés efficacement dans l'enseignement des langues, peuvent offrir des opportunités d'apprentissage interactif qui stimulent la motivation des apprenants » (Schwartz & Beichner, 1999, pp.15-25). Les dessins animés et les vidéos pédagogiques, par exemple, jouent un rôle clé dans cette dynamique.

L'intégration de cet art numérique dans l'apprentissage des langues à l'école primaire présente de nombreux avantages pour les jeunes apprenants. Comme le mentionnent Roux Boutet « l'intégration des médias audiovisuels dans l'enseignement des langues étrangères stimule l'engagement des étudiants et améliore à la fois la compréhension et la production orale » (Roux & Marie, 2016, pp.33-45). En créant des environnements d'apprentissage interactifs et engageants, cette approche contribue à rendre l'acquisition d'une langue étrangère plus naturelle et agréable, tout en répondant aux besoins d'un apprentissage moderne.

Cependant, plusieurs limites doivent être soulignées afin de mieux contextualiser les résultats obtenus. Premièrement, notre étude est limitée par la focalisation sur des supports audiovisuels traditionnels, tels que les vidéos et les films, sans évaluer l'impact de technologies émergentes comme la réalité virtuelle ou augmentée, qui pourraient offrir des expériences d'apprentissage encore plus immersives. De plus, l'étude ne prend pas en compte la diversité des profils des élèves, ce qui est essentiel dans un contexte pédagogique. Les étudiants ayant des besoins spécifiques, tels que ceux en situation de handicap ou ceux issus de milieux socio-

économiques différents, peuvent réagir de manière très variée aux outils audiovisuels, et ces différences n'ont pas été suffisamment explorées dans notre analyse.

Pour des recherches futures, plusieurs recommandations peuvent être proposées pour enrichir et approfondir notre compréhension de l'impact de l'audiovisuel dans l'enseignement des langues. D'abord, il serait pertinent d'explorer l'impact des technologies émergentes comme la réalité virtuelle et la réalité augmentée sur l'apprentissage des langues, notamment en créant des environnements immersifs où les élèves peuvent interagir avec des personnages virtuels ou des scénarios réalistes.

Ensuite, il est essentiel d'inclure la diversité des profils d'élèves dans les recherches futures. En tenant compte des différences de besoins, de niveaux de compétence, et de contextes socio-culturels, les études pourraient mieux déterminer les effets de l'audiovisuel sur différents groupes d'élèves, notamment ceux ayant des besoins éducatifs spécifiques.

Financement: Cette recherche n'est pas financée.

Remerciements: Non applicable

Conflits d'intérêts: Les auteurs ne déclarent aucun conflit d'intérêts.

Originalité: Ce manuscrit est une œuvre originale.

Déclaration sur l'intelligence artificielle: L'IA et les technologies assistées par l'IA n'ont pas été utilisées.

Références

Peuch, A. (2001). *Problématiques d'une éducation à l'image*. ESF.

Anderson, D. R., & Pempek, T. A. (2005). Television and very young children. *American Behavioral Scientist, 48*(5), 505–522. Sur https://doi.org/10.1177/0002764204271506.

Bailly, N., & Cohen, M. (2009). *L'approche communicative.* http://flenet.rediris.es/tourdetoile/NBailly_MCohen.html.tn

Blanc, N. (2003). L'image support de médiation pour l'enseignement/apprentissage précoce des langues étrangères : Conception et utilisation d'un matériel expérimental pour l'enseignement de FLE aux enfants de 5 à 10 ans (Thèse de doctorat, Université Stendhal Grenoble 3).

Borras, I., & Lafayette, R. (1994). Effects of multimedia courseware subtitling on the speaking performance of college students of French. *Modern Language Journal, 78*(1), 62-75. https://doi.org/10.1111/j.1540-4781.1994.tb02056.x

Brem, S. (2010). Brain sensitivity to print when children learn letter-speech sound correspondence. *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America (PNAS), 107*(5), 2077–2082. https://doi.org/10.1073/pnas.0904417107

Brett, P. (1995). Multimedia for listening comprehension: The design of a multimedia-based resource for developing listening skills. *System, 23*(3), 309-319. https://doi.org/10.1016/0346-251X(95)00023-U

Cadet, L. (2018). Les chansons et comptines comme outils d'apprentissage du français langue étrangère chez les jeunes enfants. *Le français aujourd'hui, 203,* 21-30. Presses Universitaires de France (PUF).

Cheng, H.-C., & Tsai, S.-C. (2020). The role of audiovisual media in language learning: A multimodal approach to second language acquisition. *Journal of Educational Technology, 17*(2), 123-137. Springer Nature. https://doi.org/10.1007/s41039-020-00140-x

Collins, L. B. (2005). Second language acquisition in early childhood through audiovisual resources. *Applied Linguistics, 26*(3), 377-392. Oxford University Press. https://doi.org/10.1093/applin/amh049

Compte, C. (1993). *La vidéo en classe de langue*. Hachette.
Fancourt, D., & Finn, S. (2019). What is the evidence on the role of the arts in improving health and well-being? A scoping review. *World Health Organization, Regional Office for Europe*. https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK553773/?report=class
Djaziri, N. (2014). A la recherche du vrai soi : Notes à propos de l'art, du soin et des enfants, Une éducation par les arts. In *D'art et d'enfance,* 76-88. MIP.
Ducrot, J.-M. (2005). Module sur l'utilisation de la vidéo en classe de français langue étrangère. In *La vidéo en classe de langue*, 1-6, Hachette.
Dugand, P. (2000). Une pédagogie de et par l'image permet-elle le développement de compétences dans le domaine de la langue orale chez l'enfant non francophone ? *Cafimf, France*. http://www.ac-nancy-metz.fr
Dale, E. (1946). *Audio-visual methods in teaching.* Dryden Press.
Eisner, E. W. (2002). *The arts and the creation of mind*. Yale University Press.
Ferguson, C. J. (2015). Do angry birds make for angry children? A meta-analysis of video game violence in children. *Perspectives on Psychological Science*, *10*(5), 646-666. Sage Publications, États-Unis. https://doi.org/10.1177/1745691615592234
Gee, J. P. (2007). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan.
Ghosn, I. K. (2017). Video and film in French language learning: Enhancing comprehension and expression. *French Language Journal*, *51*(1), 83-100. Multilingual Matters, Royaume-Uni. https://doi.org/10.1080/00163214.2017.1280630 .
Girard, D. (1972). *Méthode directe et méthode audiovisuelle*. BELC, Multigraph.
Guberina, P. (1971). *VIF (Voix et image de France) première partie, Livre du maître*. Didier.
Guberina, P. (1974). La parole dans la méthode structuro-globale audiovisuelle. *Le français dans le monde*, (103), 45-51. Hachette-Larousse.
Herry-Benit, N. (2010). *Évaluation objective et subjective de la prosodie anglaise parlée par des Français*. Publibook.
Hsin, C.-T., Li, M.-C., & Tsai, C.-C. (2014). The influence of young children's screen time on their social skills. *Computers & Education*, *69*, 1-9. Elsevier.
Johnson, J. E., Christie, J. F., & Wardle, F. (2005). *Play, development, and early education*. Pearson/Allyn and Bacon.
Koestler, A. (1964). *The act of creation* (Vol. 1, Part 2). Pan Books.
Lancien, T. (1986). *Le document vidéo dans la classe de langue*. CLE International.
Legros, D., & Crinon, J. (dir.). (2002). *Psychologie des apprentissages et multimédia*. Armand Colin, Collection U.
Malaguzzi, L. (1998). *The Hundred Languages of Children: The Reggio Emilia Approach to Early Childhood Education*. Greenwood Publishing Group.
Mayer, R. E. (2014). *Multimedia Learning: Second Edition*. Cambridge University Press.
Medina, S. L. (2002). The effects of music on second language vocabulary acquisition. *Educational Technology Research and Development, 50*(2), 57-67. Springer.
Morel, J. (2014). Apprentissage des expressions idiomatiques à travers les médias audiovisuels en FLE. *Le français dans le monde*. CLE International.
Moss, M. R. (1983). *Video: The educational challenge*. Cram Helm, London and Canberra.
Paivio, A. (2007). *Mind and its evolution: A dual coding theoretical approach*. Lawrence Erlbaum Associates.
Pellegrini, A. D., & Bjorklund, D. F. (2004). *Applied developmental psychology: The role of play in development*. Psychology Press.
Roux, P., & Boutet, M. (2016). *L'utilisation de l'audiovisuel pour améliorer les compétences orales en FLE*. Didactique du français langue étrangère et seconde. Éditions Didier.
Schwartz, R. M., & Beichner, R. J. (1999). *Essentials of Educational Technology: Multimodal Learning and Its Impact on Language Acquisition*. Educational Technology Research and Development. Springer.

Sidlin, M. (1996). *Visual and Performing Arts Framework for California Public Schools: Kindergarten through Grade Twelve*. California Department of Education. Sacramento, CA.

Vianin, P. (2006). *La motivation scolaire : Comment susciter le désir d'apprendre ?* De Boeck.

Weinmann, M. (2015). Technologies éducatives et apprentissage des langues : Cas du français langue étrangère. *Revue française de linguistique appliquée*. Éditions Ophrys.

Zhao, Y., & Lai, L. (2020). The role of multimedia in early childhood education: Opportunities and challenges. *Early Child Development and Care*. Routledge.

Citer cet article:

Hammi, B. (2025). L'intégration de nouvelles technologies dans l'apprentissage des langues étrangères à l'école primaire : l'audiovisuel comme exemple. *ATRAS Revue*. *6*(1), 483-499